Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)
Online ISSN 2614-4107 | Print ISSN 2614-6347
Vol. 9 | No. 5 | September 2026
Journal Homepage: https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria

Pengembangan Media Pembelajaran *Blooket* Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Amanda Asri [1], Sharina Munggaraning Westhisi [2]
[1] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia
[2] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia
[1] amandaasri43@gmail.com, [2] sharina@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 21/05/2026; **Direvisi:** 04/06/2026; **Disetujui:** 13/10/2026

ABSTRAK

Kemampuan berbicara anak usia dini masih belum berkembang secara optimal akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Oleh karena itu, *Blooket* berbasis gamifikasi dipilih sebagai media pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi yang layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah anak kelompok B Hawa dan B Adam di RA P Kecamatan Cihampelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji Wilcoxon, dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi memperoleh tingkat kelayakan sebesar 83,15% dengan kategori sangat layak, memperoleh respon anak sebesar 95,15% dengan kategori sangat baik, serta terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak berdasarkan hasil uji Wilcoxon ($p < 0,001$) dan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

KATA KUNCI
Anak Usia Dini; Blooket; Gamifikasi; Kemampuan Berbicara

ABSTRACT

Early childhood speaking skills have not yet developed optimally due to the use of learning media that are less varied and less engaging. Therefore, gamification-based Blooket was selected as a learning medium because it integrates elements of games, challenges, and rewards into learning activities. This study aimed to develop a feasible and effective gamification-based Blooket learning medium to improve early childhood speaking skills. The study employed a Research and Development (R&D) method using both quantitative and qualitative approaches. The research participants were children from Class B Hawa and Class B Adam at RA P, Cihampelas District. Data were collected through observation, interviews, validation sheets, and documentation. Data analysis included descriptive percentage analysis, validity testing, reliability testing, normality testing, the Wilcoxon signed-rank test, and N-Gain analysis to determine the effectiveness of the developed learning medium. The results showed that the gamification-based Blooket learning medium achieved a feasibility score of 83.15% (very feasible category), received a children's response score of 95.15% (very good category), and was proven effective in improving children's speaking skills based on the Wilcoxon test ($p < 0.001$) and an N-Gain score of 0.81, which falls into the high category. Therefore, the gamification-based Blooket learning medium can serve as an innovative alternative learning medium for improving early childhood speaking skills.

KEYWORDS
Blooket; Early Childhood; Gamification; Speaking Ability

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini karena melalui kemampuan tersebut anak dapat berkomunikasi dengan orang lain, menyampaikan ide atau pikiran, serta mengekspresikan perasaan yang dimilikinya. Pada masa usia dini yang dikenal sebagai *golden age*, perkembangan bahasa anak terjadi dengan sangat cepat sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar kemampuan komunikasi anak dapat berkembang secara optimal. Melalui kegiatan berbicara, anak belajar mengungkapkan gagasan, menyusun kalimat sederhana, serta memahami situasi. perkembangan bahasa yang baik pada masa *golden age* memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan anak untuk berkomunikasi dan membangun interaksi sosial secara efektif (Setiasih & Suryadi, 2025). Oleh karena itu, kemampuan berbicara dapat dipandang sebagai dasar penting yang menunjang perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak pada tahap perkembangan selanjutnya.

Kemampuan berbicara pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kejelasan dalam mengucapkan kata, tetapi juga meliputi penguasaan kosakata, kelancaran dalam berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana yang dapat dimengerti oleh orang lain. Anak yang memiliki keterampilan berbicara yang baik umumnya lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, mampu mengungkapkan kebutuhan yang dirasakan, serta memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi saat terlibat dalam kegiatan sosial (Rahmawati, 2024). Sebaliknya, anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berbicara cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau pikiran dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa anak yang mencakup aspek pengucapan, penguasaan kosakata, serta kelancaran dalam berkomunikasi secara lisan.

Meskipun kemampuan berbicara memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, pada kenyataannya proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala yang berkaitan dengan keterampilan berbicara anak. Masih terdapat banyak anak yang belum mampu mengucapkan kata dengan artikulasi yang jelas, memiliki perbendaharaan kata yang terbatas, serta belum dapat menyusun kalimat sederhana secara runtut (Febiola & Yulsyofriend, 2020). Selain itu, ada pula anak yang cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk berbicara di depan guru maupun teman-temannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara pada anak usia dini masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

Rendahnya kemampuan berbicara pada anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya stimulasi bahasa yang diberikan selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton sering membuat anak kurang tertarik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk melatih kemampuan berbicara secara spontan, sehingga perkembangan bahasa ekspresif anak tidak berkembang secara optimal (Andani & Jasiah, 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berkomunikasi selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih

interaktif dan menarik bagi anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan anak usia dini dalam proses pembelajaran (Mulyani et al., 2024).

Selain penggunaan media yang kurang menarik, pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara pada anak usia dini. Pada dasarnya, anak usia dini belajar melalui kegiatan bermain dan pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik agar mampu melibatkan anak secara aktif. Apabila pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi, anak cenderung menjadi pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya (Rahmawati, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang bersifat interaktif. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena menyajikan tampilan visual yang menarik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Keunggulan media digital tersebut menjadikannya salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini**.** Penggunaan media berbasis TIK pada pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi anak selama proses pembelajaran berlangsung (Westhisi et al., 2023). Penggunaan metode dan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (Maryani & Riyanto, 2022). Dengan adanya media yang menarik dan interaktif, anak akan lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulasi perkembangan bahasa, khususnya kemampuan berbicara pada anak usia dini.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar adalah *platform Blooket*. *Blooket* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan kuis interaktif dengan berbagai pilihan mode permainan yang menarik. Penggunaan platform pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. *Platform Blooket* memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga anak dapat belajar sambil bermain (Aulia & Jasiah, 2025) Melalui pendekatan tersebut, anak menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan guru dan teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Blooket dalam pembelajaran berkaitan dengan konsep gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam kegiatan belajar. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta partisipasi anak selama proses pembelajaran berlangsung (Hafidz et al., 2025). Dengan pendekatan ini, kegiatan belajar tidak lagi terasa monoton, tetapi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal tersebut dapat mendorong anak untuk lebih aktif dan terlibat secara optimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital serta pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran. Media berbasis permainan mampu menghadirkan suasana

belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Mukarromah et al., 2021). Meskipun sebagian besar penelitian tersebut masih terfokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sementara penerapannya pada pendidikan anak usia dini masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus mengkaji konteks tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Blooket* memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran (Hatmoko et al., 2024). Meskipun pengembangannya pada konteks pendidikan anak usia dini masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi yang layak dan efektifdalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, menganalisis kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan praktisi pendidikan, mengetahui respons anak terhadap penggunaan media, serta mengidentifikasi efektivitas media *Blooket* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

METODOLOGI

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* 1983. Tahapan penelitian ini terdiri dari sembilan langkah, yaitu studi pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk, uji validasi oleh ahli, uji coba terbatas, revisi berdasarkan hasil uji awal atau terbatas, uji coba yang lebih luas, revisi hasil uji coba luas, serta penyusunan produk akhir Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya dalam konteks penggunaannya (Okpatrioka, 2023). Berikut adalah bagan desain penelitian tersebut :



Gambar 1 Bagan Desain Penelitian

Pada gambar 1 menunjukkan tahapan model pengembangan Brog and Gall yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan tersebut meliputi *research and information collecting, planing, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, final product revision* serta *dissemination*

and implementation. tahapan-tahapan tersebut menjadi pendoman dalam pengembangan media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B di RA PERSIS 155 Al-Falah Kecamatan Cihampelas, Bandung. Kelas B terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas B Adam dan kelas B Hawa. Kelas B Adam berjumlah 33 anak usia dini yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 17 anak perempuan, sedangkan kelas B Hawa berjumlah 30 anak usia dini yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket, observasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui respons anak terhadap penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, khususnya yang berkaitan dengan indikator kemampuan berbicara anak, dan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara anak, yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi.

Data analisis penelitian ini diperoleh dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data proses pengembangan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi diperoleh dengan teknik wawancara guru secara kualitatif. Data respon siswa terhadap media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi diperoleh dengan observasi secara kualitatif. Data pengaruh penerapan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi diperoleh dengan teknik test melalui pretest dan posttest secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

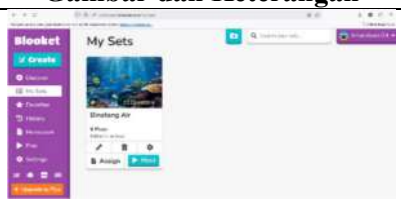
Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi, guru masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional berupa gambar hasil cetak sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut dinilai kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian anak secara optimal, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan anak kurang aktif dalam mengembangkan kemampuan berbicaranya. Selain itu, media yang digunakan juga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih menyukai pembelajaran melalui bermain. Kondisi ini menyebabkan stimulasi terhadap kemampuan berbicara anak belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi serta kemampuan berbicara anak usia dini. Berikut gambar media pembelajaran lama:



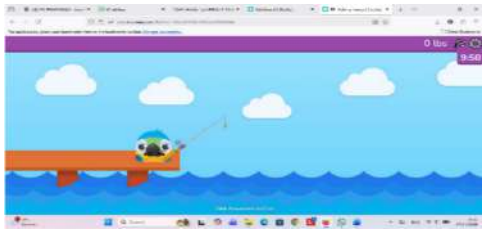
Gambar 2 Media Pembelajaran Model Lama

Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* (1983) yang telah diadaptasi. Media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi merupakan salah satu bentuk pengembangan yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Melalui media ini, guru dapat menyampaikan materi dalam bentuk permainan edukatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan anak selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media *Blooket* berbasis gamifikasi juga dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Berikut media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi.

Tabel 1 Media Pembelajaran *Blooket* Berbasis Gamifikasi

Gambar dan Keterangan

Tampilan beranda media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi

Tampilan daftar soal-soal dalam permainan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi



Tampilan awal permainan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi dengan ikon burung sedang memancing.

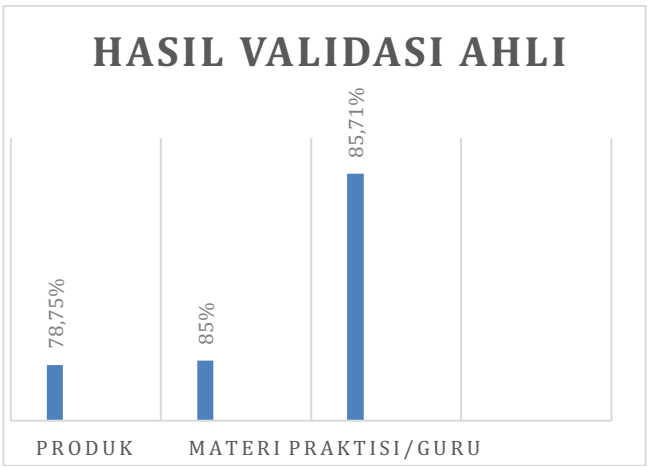


Tampilan soal yang muncul dalam permainan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi



Tampilan akhir permainan ketika pemain berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan ikon yang menarik di media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi.

Media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi diuji kelayakannya oleh validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru). Hasil validasi tersebut menunjukkan persentase kelayakan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi yang digunakan sebagai dasar penentuan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.



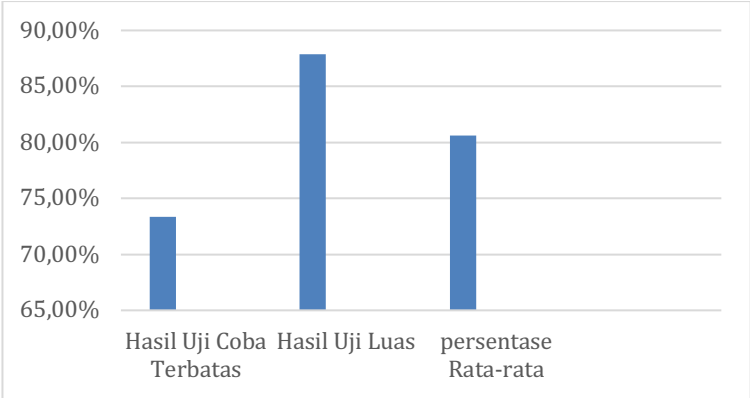
Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil nilai validasi ahli tersebut, nilai akhir validasi media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi diperoleh hasil sebagai berikut:

$$V = \underline{78{,}75\% + 85\% + 85.71\%} = 83{,}15\%$$

3

Berdasarkan hasil perhitungan nilai validasi yang meliputi aspek produk, materi, serta penilaian dari praktisi/guru, diperoleh rata-rata sebesar 83,15% yang berada pada kategori sangat layak. Oleh karena itu, media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain aspek kelayakan, penelitian ini juga mengkaji respon anak terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Respon anak terhadap media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi diperoleh melalui instrumen observasi dan angket. Hasil respon anak dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Grafik 2 Presentase Hasil Rekapitulasi Uji Coba

Nilai rata-rata diperoleh dari hasil penilaian perkembangan kemampuan berbicara anak persentase sebesar 80,61% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Respon anak terhadap penggunaan media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi diperoleh melalui lembar observasi yang kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase. Hasil analisis menunjukkan persentase respon anak sebesar 95,15% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Untuk mengetahui apakah data penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* kemampuan berbicara anak usia dini. Uji ini bertujuan untuk mengetahui sebaran data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

	Pre-Test	Post-Test
N	33	33
Missing	7	7
Mean	3.03	3.82
Median	3	4
Standard deviation	0.467	0.392
Minimum	2	3

Maximum	4	4
Shapiro-Wilk W	0.637	0.471

Descriptives

	Pre-Test	Post-Test
Shapiro-Wilk p	<.001	<.001

Bedasarkan pada tabel 2 di atas, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) pada data pretest dan posttest sebesar <0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selain itu, nilai Shapiro-Wilk pada pretest sebesar 0,637 dan pada posttest sebesar 0,471 juga menunjukkan bahwa distribusi data berbeda dari distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kemampuan berbicara anak dalam penelitian ini tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis data dilakukan dengan menyesuaikan hasil distribusi data tersebut.

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan dalam kondisi yang sama. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen penilaian kemampuan berbicara anak usia dini dengan menggunakan perhitungan tertentu untuk mengetahui tingkat keandalan instrumen. Hasil uji reabilitas tersebut kemudian dijadikan dasar bahwa instrumen yang digunakan layak serta dapat dipercaya dalam proses pengumpulan data penelitian. Adapun hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Reabilitas Uji Coba Luas

Item Reliability Statistics

			If item dropped	
	Mean	Item-rest correlation	Cronbach's α	McDonald's ω
Pre-test	3.03	0.544	0.648	0.00
Post-test	3.82	0.544	0.457	0.00

Berdasarkan Tabel di atas, hasil uji reabilitas pada uji coba luas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada data *pre-test* sebesar 0,648 dan pada data *post-test* sebesar 0,457. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reabilitas yang cukup sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) pada *pre-test* sebesar 3,03 mengalami peningkatan menjadi 3,82 pada *post-test*. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak setelah penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan

dinilai cukup konsisten, serta media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Setelah hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal dan hasil uji reliabilitas menunjukkan tingkat reliabilitas yang cukup, analisis data kemudian dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan berbicara anak sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi.

Penggunaan uji Penggunaan uji ini dilakukan karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga diperlukan uji nonparametrik untuk menganalisis peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini. Adapun hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Tabel Uji Wilcoxon Uji Coba Luas

			Statistic	Df	p	Mean difference	SE difference
Pre-	Post-	Student's t	-10.9	32.0	<.001	-0.788	0.0723
Test	Test	Wilcoxon W	0.00[a]		<.001	-1.00	0.0723

Note. H_a $\mu_{Measure\ 1 - Measure\ 2} \neq 0$
[a] 7 pair(s) of values were tied

Berdasarkan tabel 5 hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi (*p*) sebesar <0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test kemampuan berbicara anak setelah menggunakan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi. Pada uji *Student's t*, diperoleh nilai statistik sebesar -10,9 dengan rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar -0,788, sedangkan pada uji Wilcoxon diperoleh nilai statistik sebesar 0,00 dengan rata-rata selisih sebesar -1,00. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak pada media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi dilakukan juga dengan uji N *Gain* terbatas dan uji N gain luas seperti tercantum dalam table berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N *Gain* Uji Coba Terbatas

Data	Rata-Rata	Selisih Rata-Rata	N *Gain* Skor	N *Gain* Persen	Kriteria
Pretest	2,97	0,80	0,78	78%	Tinggi
Posttest	3,77				

Berdasarkan Berdasarkan tabel pada gambar 8 hasil peningkatan N *Gain* uji coba terbatas mendapatkan hasil selisih rata-rata 0,80 dengan skor N gain 0,78 jika N gain persennya 78%. Maka hasil uji N gain terbatas termasuk kriteria tinggi.

Tabel 6. Hasil Uji N *Gain* Uji Coba Luas

Data	Rata-Rata	Selisih Rata-Rata	N *Gain* Skor	N *Gain* Persen	Kriteria
Pretest	3,03	0,79	0,81	81%	Tinggi
Posttest	3,82				

Berdasarkan tabel pada gambar 9 hasil peningkatan N *Gain* uji coba luas mendapatkan hasil selisih rata-rata 0,79 dengan skor N gain 0,81 jika N *Gain* Persennya 81%. Maka hasil uji N gain luas termasuk kriteria Tinggi

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan melalui proses pengembangan media pembelajaran Blooket berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di RA A Kecamatan Cihampelas. Proses pengembangan dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan desain media, validasi desain, revisi produk, hingga tahap uji coba. Pada tahap awal, ditemukan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa gambar hasil cetak, sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan belum mampu menstimulasi kemampuan berbicara anak secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang aktif dan mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi anak dalam proses pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar kemampuan berbicara anak dapat berkembang secara lebih optimal.

Pengembangan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi yang berbentuk platform pembelajaran berbasis website yang dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun anak. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur gamifikasi seperti poin, tantangan, permainan, dan penghargaan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis permainan dipilih karena anak usia dini cenderung lebih tertarik pada kegiatan belajar yang interaktif dan melibatkan aktivitas bermain sambil belajar. Media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Abbas et al., 2025). Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan partisipasi serta kemampuan berbicara anak usia dini.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keberanian anak dalam mengungkapkan kemampuan berbicara selama proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan. Media yang dikembangkan juga dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dipenerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif anak selama proses belajar berlangsung. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif anak selama proses belajar berlangsung (Fauziyah et al., 2025). Dengan demikian media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif di pendidikan anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa media penggunaan media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga anak merasa lebih nyaman selama

mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan unsur permainan dan penghargaan juga mendorong anak untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya. Penerapan gamifikasi pada pendidikan anak usia dini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan partisipasi anak melalui aktivitas belajar berbasis permainan (Sumartiningsih, 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang positif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui kegiatan bermain.

Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian anak dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan mengungkapkan ide selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan yang interaktif. Unsur gamifikasi yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Penerapan gamifikasi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif anak sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Nurnaningsih & Malik, 2024). Dengan demikian, media *Blooket* berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini dalam mendukung perkembangan kemampuan berbicara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di RA P Kecamatan Cihampelas. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan desain media, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba terbatas dan uji coba luas. Media yang dikembangkan berbentuk platform pembelajaran berbasis website dengan memanfaatkan unsur gamifikasi, seperti permainan, poin, tantangan, dan penghargaan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,15% dengan kategori sangat layak, yang terdiri atas validasi ahli produk sebesar 78,75%, ahli materi sebesar 85%, dan praktisi/guru sebesar 85,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, media pembelajaran *Blooket* berbasis gamifikasi memperoleh respon positif dari anak dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada RA PERSIS 155 Al-Falah Kecamatan Cihampelas yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ibu Ida Yuningsih, S.Pd selaku kepala sekolah, guru kelas B Adam dan B Hawa, serta seluruh anak didik yang telah berpartisipasi dan membantu selama pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

Detty Andani, J. (2025). Penggunaan ermainan blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, *2*(1), 533–542. https://doi.org/https://doi.org/10.55732/k8a0c814

Edi Kusnadi, S. A. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(2). https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526

Febiola Silvia, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*, 1026–1036. https://doi.org/https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9074

Hafidz, M. I. Al, Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Nusantara Educational Review*, *3*(2), 110–118. https://doi.org/https://doi.org/10.55732/k8a0c814

Hatmoko, F. T., Rochmat, S., Siswanto, D. H., & Atwano, S. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Sekolah Dasar sebagai Upaya Peningkatkan Literasi. *JURNAL MURABBI*, *3*, 112–124. https://doi.org/https://doi.org/10.69630/jm.v3i2.47

Jasiah, N. A. &. (2025). Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Digital Blooket Materi Fase Perkembangan Islam Di Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, *5*, 5788–5805. https://doi.org/https://ejournal.yasin-alsys.org/yasin/article/view/7819

Maryani, Y., & Riyanto, A. A. (2022). Implementasi metode Storytelling Berbasis Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *6*(1), 1–10. https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p

Mukarromah, T. T., Agustina, P., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *18*(229), 18–27. https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338

Mulyani, C., Westhisi, S. M., & Musfita, R. (2024). Media Smart Board : Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Dan Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *7*(3), 315–321. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/21530?utm

Ngatmin Abbas, Mar'atus Sholihah, Muhammad Syafe'i, Maharani, F. A. D. (2025). *Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Society 5.0*. *06*(03), 304–316. https://doi.org/https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal/article/view/2144/1536

Nina Rohmatul Fauziyah, Muhammad Firman Fatah, R. M. (2025). Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, *12*(1), 15–25. https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367

Noni Setiasih, S. (2025). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *08*(01), 9–19. https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v8i1.4830

Nurnaningsih, S. M., & Malik, L. R. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Minat Belajar Anak Usia Dini*. Indo-MathEdu Intellectuals Journal *5*(6),8106–8114. https://doi.org/https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/2318/1487

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Rahmawati, F. (2024). Identifikasi Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *9*(November), 1–6. https://doi.org/https://doi.org/10.51529/ijiece.v9i1.483

Ririn Hunafa Lestari, Sharina Munggaraning Westhisi, G. W. (2023). Media Brbasis TIK Sebagai Pengganti Realitas Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *8*(1), 26–34. https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34

Sumartiningsih, I. (2025). *Gamification in Early Childhood Education : Improving Students ' Learning Motivation through Game-Based Learning Strategies*. Journal of Educational Technology and Innovation *8*(1),50–64. https://doi.org/https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/jeti/article/view/2333/1974